

## La création d'un personnage

Voici quelques questions que vous devriez vous poser afin de créer votre personnage :

- **Y a-t-il une race qui vous intéresse plus (histoire, ligne de conduite...)?**

Celle-ci ne changera en rien vos caractéristiques de personnage, elle a surtout un impact théâtral. Les choix qui s'offrent à vous sont :

- **Humain** : Des êtres comme vous et moi, sans aspect physique spécial;
- **Elfe** : Distingués par leurs longues oreilles, les elfes sont habituellement des personnages plus pensifs en raison de leur grande longévité;
- **Nain** : Arborant toujours la barbe hirsute, les nains sont aussi caractérisés par un tempérament fort;
- **Gnome** : Reconnaisables à leur nez surdimensionné, les gnomes sont habituellement des « patenteux » de nature;
- **Orc** : On distingue les orcs grâce à leurs crocs acérés et leurs tatouages de guerre. Ils sont bien connus pour leur tempérament impulsif et barbare. Tous les orcs se doivent d'être maquillé en brun.

Les races sont habituellement rattachées à un peuple, et bien qu'il y ait des exceptions, il vous est recommandé de vérifier les peuples d'où sont originaire chacune des races avant de faire votre choix définitif.

Les races Astraelide (demi-ange) et Demephistos (demi-démon) sont également accessibles mais sont restreintes. Elles doivent être accompagnées d'un solide historique de personnage. Elles ne sont pas recommandées pour les nouveaux joueurs et restent sous approbation de l'organisation.

- **Quelle classe voulez-vous jouer ?**

Votre classe influencera beaucoup votre personnage au départ. Chacune d'entre elles se distingue avec une habilité spéciale et reflète une mentalité bien particulière, qu'il vous faudra prendre en compte dans la personnalité de votre personnage. Les choix qui s'offrent à vous sont :

- **Barbare** : C'est un combattant fier et redoutable qui a acquis des techniques de combats surprenantes. Ces techniques font de lui un guerrier imprévisible qui combat avec instinct. La force brute vaut mille fois mieux à ses yeux que toutes les magies du monde réunies;
- **Guerrier** : C'est un combattant stratégique qui combine feinte et logique dans chacun de ses combats. Ses nombreuses habilités, acquises aux cours d'un entraînement rigoureux, le mèneront souvent vers les emplois de militaire ou même de gardien;
- **Rôdeur** : C'est un combattant sauvage et agile, ses techniques de combat sont passées de génération en génération. Très jeune, il apprend à exploiter le

- potentiel de ses deux mains. Sa dextérité et sa connaissance du terrain font souvent d'eux des éclaireurs hors pair.
- Voleur : Ce n'est pas un combattant de front, il est celui qui se défile, qui tente de ne jamais être aperçu. Agile et sournois, il a développé l'art de l'assassinat mieux que personne;
  - Barde : On le reconnaît comme le joueur de musique, le raconteur de légende, le bout en train lors des soupers, celui qui parle plus qu'il ne le devrait. Ses talents d'orateurs font souvent de lui un maître dans l'art de remonter le moral des troupes ou même de calmer une atmosphère tendue. Le barde demande un certain talent musical et des auditions seront à passer afin d'être joué;
  - Druide : C'est le maître de la nature, le gardien de notre mythique faune. Il puise ses pouvoirs divins à même la volonté de Fenryr. Celui-ci prône l'équilibre en tout chose et croît dur comme fer que tout se qui se produit n'est qu'une réaction en chaîne du destin. La classe de druide est réservée uniquement au peuple neutre;
  - Prêtre : C'est celui qui a choisi de plein gré de croire et de servir son Astrael/Demephis. C'est en le servant qu'il obtient toute sa force divine. Cette classe est interdite au peuple neutre.
  - Paladin : Alors que le prêtre est la voie des Astrael et Déméphis sur terre, les paladins en sont les bras. C'est un guerrier civilisé ayant voué sa vie à son église.

Les classes Angéliste et Démoniste sont réservées aux races Astraelide et Demephistos. Toutes les classes, de même que la liste de leurs habilités de départ sont décrites dans la section : *Les classes*.

#### • **Qu'elle profession voulez vous exercer ?**

Chaque héro exerçait une profession avant de partir à l'aventure ou à la guerre. C'est dans cette optique que chaque personnage débute avec une profession au niveau 1. Il est important de bien la choisir, car en plus d'accorder quelques compétences uniques, vous ne pourrez en posséder qu'une seule.

Il est possible d'augmenter vos connaissances dans votre profession. Chacune peut progresser jusqu'au niveau 7. Pour augmenter votre profession d'un niveau, il vous faudra acheter le don intellectuel *Talent Amélioré*.

Vous aurez le choix entre :

- Forgeron : C'est celui qui crée les armes, les armures et les boucliers. Pour prendre cette profession, le joueur doit posséder une enclume (en mousse, fer ou bois), un petit marteau de forgeron (En mousse de préférence pour ne pas abîmer les armes) ainsi que la capacité à faire de petit feu de camps.
- Militaire : Pour exercer cette profession, il faut avoir porté allégeance à l'une des armées qui peuple le monde et en demeurer membre. Le militaire porte donc toujours une marque visible de sa légion, celle-ci déterminée en fonction du pays d'origine de votre personnage. Un déserteur arrête de gagner des niveaux de profession et ne peut en choisir une autre.
- Mercenaire, C'est un homme à tout faire. Il passe son temps à chercher des contrats et à les réaliser. Sa réputation a beaucoup d'importance. Espionnage, protection d'objets ou de personnes, recherche d'informations, il est prêt à tout pour faire grimper sa renommée et gagner quelques piécettes. Le joueur doit se

- choisir une guilde de mercenaire pour assurer ces arrières. Un sceau, une plume et des parchemins sont requis pour exercer cette profession.
- Gladiateur : Il aime combattre dans tous les tournois et les arènes, telle est sa vocation. Relever des défis physiques, pousser les limites de son corps au maximum et mourir au combat, une rude vie quoi! Porter une ou plusieurs cicatrices est requis pour cette profession.
  - Alchimiste : Il exerce l'art très complexe qui consiste à transformer la matière environnante afin d'y intégrer l'effet d'un sort précis. Les potions ainsi créées sont extrêmement fragiles et périssent très vite.
  - Herboriste : Il maîtrise l'art de préparer des mélanges étranges avec ce qui lui tombe sous la main. L'herboristerie, contrairement à l'alchimiste, a voué sa science sur la qualité plutôt que la quantité.
  - Marchand : C'est celui qui veut acheter, revendre, négocier et argumenter. C'est son travail de tous les jours. Toujours à la recherche d'une bonne occasion pour faire du profit à court terme ou à long terme. Cette profession exige d'avoir beaucoup de parchemin et une plume.
  - Chasseur : Il possède l'art de pourchasser un animal ou un humain, de l'entraîner là où il souhaite afin de faire tomber sa cible dans ses pièges. Le chasseur est méthodique et évalue toutes les possibilités afin de rendre sa cible sans défense. Cette profession exige d'avoir beaucoup de corde.
  - Érudit : Sa vocation est d'apprendre et de partager son savoir, il fait partie des plus instruits, ceux qui savent faire la différence entre une légende et la réalité. Cette profession exige d'avoir un livre et une plume.
  - Rituelliste : C'est le maître des cérémonies religieuses. À l'origine, il dirigeait les baptêmes, les mariages, les messes. Avec le temps, plusieurs autres rituels sont apparus. Cette profession exige d'avoir de la poudre blanche et des bougies.
  - Scribe : C'est le notaire des temps médiéval, celui qui écrit, rédige et retranscrit. C'est vers lui que l'on se tourne lorsque l'on a besoin d'un document officiel. Cette profession nécessite une bonne plume et beaucoup de papier.
  - Ingénieur : C'est notre inventeur, celui qui patente et qui crée plein de truc étrange. C'est également de eux que proviennent les golems! Cette profession nécessite énormément d'imagination et un talent particulier pour créer réellement des mini gadget avec un aspect décorum médiéval.
  - Médecin : Il soigne et traite les maladies, combat les pestes et malédictions étranges qui affectent nos populations. Il est un mélange pratique entre les bandages et les sorts de soins multiples. Cette profession nécessitera plusieurs bandages, ainsi que des fioles.
  - Assassin : Il a maîtrisé tous les arts qui permettent de tuer une cible rapidement, sans se faire voir. C'est le combattant le plus agile, qui étudie sa victime afin d'arriver à ses fins le plus rapidement possible. Cette profession nécessite des armes courtes et des fioles.

Les professions, de même que les habilités qui s'y rattachent sont décrites plus en détails dans la section: *Les professions*.

#### • **À quel peuple voulez-vous appartenir ?**

Chaque peuple est gouverné d'une façon unique, suivant les préceptes d'un Astrael/Demephis bien précis. En plus de vous suggérer une option pour la mentalité et les croyances de votre personnage, votre peuple vous donnera vos caractéristiques de départ.

Vous aurez le choix entre :

- Le peuple **d'Hadraniel**, Astrael de la sagesse, est un royaume composé de gnomes. C'est un peuple d'inventeurs dévoués à l'acquisition de nouvelles connaissances.
- Le peuple de **Perpétiel**, Astrael de la lumière, est composé d'elfes dévoués à la cause du bien, éliminant par tous les moyens possibles le mal. Ce sont des fanatiques qui seront prêt à tout pour voir leur Astrael régner en maître!
- Le peuple **d'Abiel**, Astrael de la bravoure, est constitué de nains. C'est un peuple courageux, ayant un fort tempérament et qui cherche sans cesse à réaliser de nouveaux exploits. Leur royaume est basé sur la force militaire et ils sont reconnus pour leurs combattants hors pair.
- Le peuple de **Samiel**, Astrael de la miséricorde, est composé d'humains. C'est un peuple où tous peuvent trouver refuge et qui est dirigé par l'église.
- Le peuple de **Sofiel**, Astrael de la justice, est composé d'humains qui ont voué leur vie à faire respecté des lois juste et bonne. Ce sont des fanatiques à l'image de la droiture et de la chevalerie.
  
- Le peuple de **Fenryr** est le seul peuple neutre de monde. C'est un peuple qui croit à l'équilibre des choses et qui vit en harmonie avec la nature. Seul peuple à pouvoir avoir des druides.
  
- Le peuple de **Belphégor**, Déméphis de la tyrannie, est composé majoritairement d'humains. À l'image de leur Déméphis, c'est la loi du plus fort qui y règne et les aventuriers qui en sont originaires sont reconnus pour être sanguinaires.
- Le peuple de **Forfax**, Déméphis de l'avarice, est principalement composé de nains. À noter que depuis l'hiver de l'an 1010, le peuple de Forfax ne détient plus de terre! Ils ont intégré plusieurs pays sans pour autant perdre leur foie.
- Le peuple de **Maïon**, Déméphis de la destruction, est la seule nation acceptant les orcs. À noter que depuis l'hiver de l'an 1010, le peuple de Maïon ne détient plus de terre!
- Le peuple de **Maugrim**, Déméphis de la vengeance, est composé majoritairement d'humains. C'est un royaume où l'auto-justice règne.
- Le peuple de **Jézabeth**, Déméphis de la fourberie, est composé d'elfes. Le pays est passé maître dans l'art de la contrefaçon et dans les manigances en tous genres.
- Le peuple de **Rashnou**, Déméphis de la noirceur, est un peuple d'humains. Cette société matriarcale n'admet pas la faiblesse.

Les peuples sont décrits plus en détail dans la section *Les peuples*.

Lorsque tout ces choix auront été faits, référez vous aux sections appropriées pour connaître les caractéristiques de votre personnage.